勝スーパーファミコン
20号付録

旅立ちの巻物

不思議のダンジョン2
風来のシレン

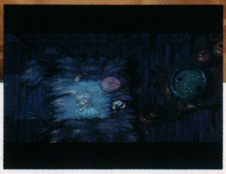
これさえ読めば
必ずクリア！













シレンの舞台

こばみ谷、それは…

黄金のコンドルが棲むところ……。
そこには、幻の黄金郷があるという。
テーブルマウンテンのそびえる「こばみ谷」とは、この黄金郷を求めて旅を続ける男たち……風来人と呼ばれる彼らが集い、高みをめざす場所。
そして、テーブルマウンテンの頂上「太陽の大地」に黄金郷があるという噂を聞き、いままでも多くの風来人たちが「渓谷の宿場」から旅立っていった。
しかし、いまだ到達した者はいない。
今、こばみ谷の入口にひとりの風来人が立つ。
名はシレン。若冠18歳にして、天涯孤独の風来人。
相棒の名はコッパ。今では数少ない「語りイタチ」だ。
彼らの冒険に、旅の神クロンの追い風を!!

この本を読めば『シレン』の基本システムがバッチリ理解できるぞ! 基本テクニックも満載してるから、いつ旅立ってもクリア間違いなし……かな!?



これを知らなきゃ旅立てない！ 基本操作説明

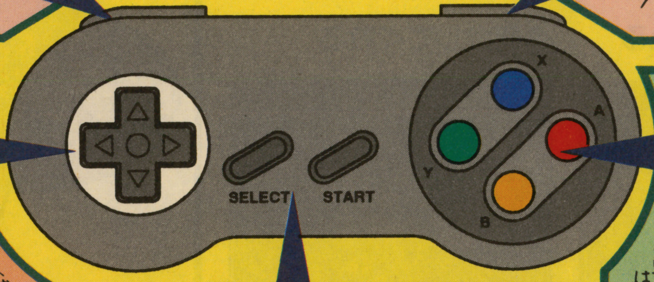
ゲームの中でシレンを思い通りに動かすためには、操作方法を理解するのが一番だぞ。時間を無駄にできないゲームだから、しっかり覚えてね。

Ⓛボタン

矢を装備している場合に限り、Ⓛボタンでコマンドを短縮し、直接矢を放つことができる。数多く射ちたい場面では、いちいちコマンドを出しているよりも圧倒的に便利だぞ。

Ⓡボタン

Ⓡボタンは押しただけでは何も起こらないが、押している最中はナナメにしか移動できない状態になる。ナナメ移動が苦手な人は、かならずⓇボタンをクセをつけておこう。



十字キー

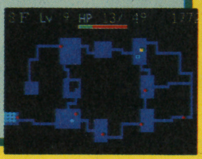
ゲーム中では、この十字キーを入力した方向にシレンを移動させることができる。移動するたびにお腹が減るシステムだから、行きたい方向に正確に入力することはとても大切。あれこれ迷ってうろうろするのが一番してはいけないことだ。



⬅シレンの行動を決めるのはキミの華麗な指さばき。モンスターの追撃をうまく避けつつ脱出しよう！

セレクト・スタート

スタートボタンは使用しない。セレクトボタンをダンジョン内（屋外マップは不可）にいる時に押すと、画面が暗転してオートマップのみが表示される。自分の姿でマップが見にくい場合に便利な機能だ。



各ボタン

十字キーと並んで重要なのが、この4つのボタン操作。それぞれの役割は下に詳しく解説してあるから、そちらを参考にしてほしい。この4つのボタンを使いこなせればクリアは近い！



⬆攻撃を始め、あらゆる操作を行なうので、完ペキにマスターだ。

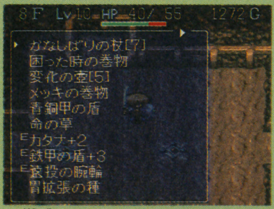
Ⓐボタン

Ⓐボタンは、行動を決定するボタン。ただ押すと目の前を装備している武器で攻撃し、ウインドウを開いている状態では選択肢に関する決定ボタンとして機能する。機能以外には、たいていの場合Ⓐボタンを押すと時間（ターン）が経過することに注意してほしい。無駄にⒶボタンを押すと寿命が縮まるからね。

Ⓑボタン

Ⓑボタンは選択肢やウインドウをキャンセルするボタン。また、会話の早送りにも使える。一番重要なのが、フィールド上での高速移動。Ⓑを押したまま十字キーを入力すると、その方向に壁・曲がり角・アイテム・見えている罠・モンスターがあるまで一気に移動する。便利だけど使いすぎるとお腹が減るぞ。

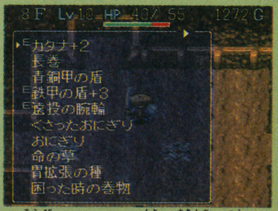
Ⓧボタン



⬆道具のウインドウはもっとも見る機会の多い画面じゃないだろうか。Ⓧボタンには感謝しようね。

Ⓧボタンを押すと画面左上にウインドウが表示され、アイテムの管理や足もとの確認、ゲームの中断を行なうことができる。アイテムを頻繁に使うゲームだけに使用頻度の高いボタンで、「困った時はⓍボタン」と言われるほど便利なボタン（ただしアイテムがあるときだけ）だぞ。とにかく困ったらⓍボタン。

Ⓨボタン



⬆装備アイテム、草、巻物、杖、壺の順に整理してくれるⓎボタン。押せばご覧の通り。

フィールド上でⓎボタンを押すと、その場を動かずに回転することができる。この場合時間（ターン）を消費しないから、その場を動かずに後ろに杖を振りたい、といった場面で有効だ。また、道具のウインドウを開いている時にⓎボタンを押すと、アイテムを整理してくれるぞ。面倒がらずにこまめに整理だ。

ⒶⒷボタン

ⒶⒷボタンを同時に押すと、その場を移動せずにターンだけ高速で進めることができる。おもに時間によるHPの回復に使うコマンドだが、その間はモンスターも高速で移動するため必ずしも安全ではないことに注意。



⬆動かずにHPを回復したい場合はⒶⒷボタンを同時に押すこと。

NPCの存在がシレンの命づな

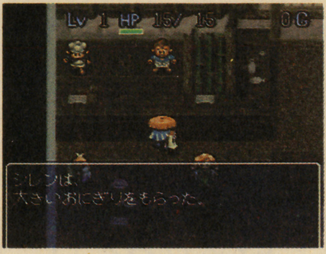
NPCとは「自分で操作できないが、いろんな方法でシレンを助けてくれる人たち」のこと。彼らは、お竜・ペケジ・座頭ケチのように「一緒に戦ってくれる」キャラと、ガイバラや町の人のように「なんらかの手段でシレンを助けてくれる」キャラに分けられる。どちらのキャラも「シレンの行動に対して何かしてくれる」から、見かけたらとりあえず話しかけてみよう。彼らの力を借りることができれば、きっとクリアが近くなるぞ。

●一緒に戦ってくれる



⬆一緒に戦ってくれる仲間がいると、多少のモンスターにはびくともしなくなるぞ。

●何かしてくれる



⬆困っている人を助けてあげれば、お礼にアイテムをくれたり、力を上げてくれるぞ。

シレン

若いが頼りになるキミの分身!

若冠18歳でこばみ谷にたどり着いた若者、シレン。天涯孤独の身の上だけど、相棒のコッパをはじめいろいろな人が助けてくれるから、決して1人じゃない。ゲームの中では彼がキミの分身、生きるも死ぬもすべてがキミの操作にかかっている。がんばるしかない!



こばみ谷を騒がせる 風来人シレンと個

お竜

ひねくれ者だが腕は立つぞ

その生い立ちゆえか、少々屈折した性格のお竜。最初の出会いではシレンに目つぶしししちゃったりもするが、優しく許してあげれば心を開いて仲間になってくれる。風来人としての腕はなかなかのもので、レベルが低い間はお世話になるぞ。





➡攻撃力が高いお竜がいれば、序盤では絶対に負けないぞ。

「得意技は目・つ・ぶ・し」

ペケジ

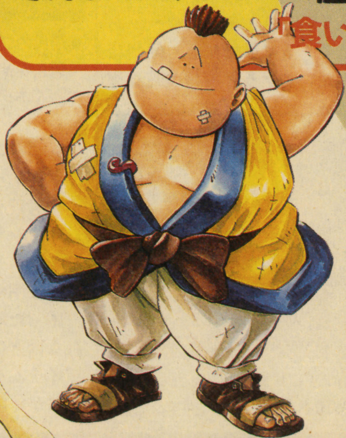
うっかり者で調子もいいヤツ

竹林の村で働くペケジは、いつも失敗ばかりしているうっかり者。しかも出会ったばかりのシレンに「あんたの弟なんだ」と言い張る調子のよさ。でもどこか憎めない魅力をもっている、そんなヤツだ。



⬅お約束のように豪快なドジぶりを見せつけてくれるぞ。

「食いしん坊バンザイ!」



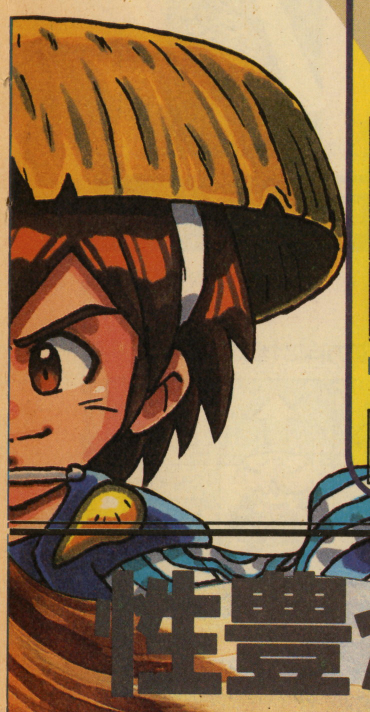
コッパ

シレンの相棒でい!

シレンと出会い、こばみ谷へと導いてきた相棒。人間の言葉を解する数少ない「語りイタチ」であり、時には人間以外の仲間から情報を聞き出したりもしてくれる。戦闘は得意じゃないけど、頼りになるヤツだぞ。

「シレン」NPC ここだけのお話

お竜はホントに頼りになる。だってシレンより強いんだもの。モンスターはお竜にまかせて隠れているのが賢い戦法だ。反対にペケジはまるでダメ夫。せいぜい泥棒したときの足留めに役立つ程度かな。



まかせて安心……かな？

旅先で「指圧しあしょうかい？」なんて聞かれたら、思わずハイって答えてしまう。がしかし、成功するとは限らないのが座頭ケチ。時には失敗してヒドイ目にも遭わされるけど、それでも「もう一回やりあす？」と聞いてくるんだからたまらないヤツだ。





⬇指圧に成功するとHPだけでなく力も回復する。けど失敗が怖い。

「指圧の心は母ごころ」

座頭ケチ

ナオキ

「僕、さすらってます」

料理はうまいが弱いのね

自称「さすらいの料理人」ナオキは食材を求めて今日もさすらう。そんな彼の目の前にはウマそうな肉……もといモンスターがいるけど、自分じゃ歯が立たない。そこでシレンの出番。助けるととってもいいことがあるんだな……。



⬇彼の料理は本当にうまい。しかも特別な効果もある。



性豊かな仲間たち!!



ガイバラ

芸術家はかくもわがままなのか

「美しい壺は割れるときですら美しい物なのだよ、うん」

山頂の町で壺を作り続ける芸術家。気に入らない作品を容赦なく割ってしまうその姿に感動し、入門者も後を絶たないという。
しかし、実際は割るのも趣味になっているらしい。一度は会ってみたいけど、壺を持っているトキには注意したい。もし割られてしまっては大変だ。

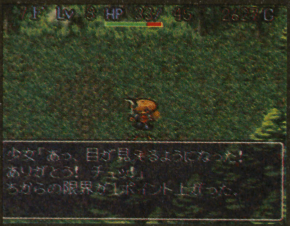




➡壺を割る姿も年季が入ってます。でも僕のは割らないで。

その他の方々

いままで紹介したキャラ以外にも、いろんな形でシレンを助けてくれる人たちがいる。旅の途中で出会った人には必ず声をかけて、その言葉に耳を傾けよう。意外なヒントをもらえることもあるし、何より旅してるなって気分になるからね。



⬆困っている人がいれば助ける。これが冒険を成功させる秘訣だぞ。

知って得する 知らなきゃソク死ぬ

不思議のダンジョンの

基礎システム

まずは基本的なシステム紹介だ。バカにしないでしっかり学ばないと、絶対にクリアできないぞ。

まずはルールを覚えるのじゃ

システムの1 「ターン制」とはどういうこと？

まず覚えてほしいことは『風来のシレン』はアクションゲームではないということ。このゲームでは時間の流れを「ターン制」で表わしていて、プレイヤーは一定のルールに沿って行動しなくてはならないぞ。

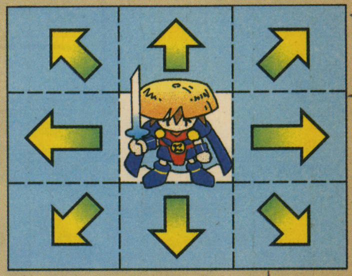
「ターン」は自分の行動と相手の行動それぞれ1回ずつから成り立っていて、両者の行動が終わると1ターン終了となる。この「ターン」をくり返してゲームが進行していくのだ。



➡見た目に障害物はないが、1ターンで動ける距離は右図のように1歩分と決まっている。方向は自由だが距離は自由にならないことをまず知ろう。

1ターンで動ける範囲

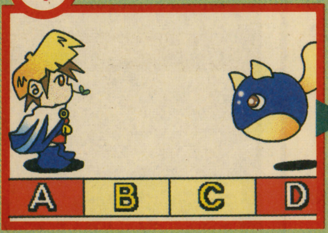
矢印の方向に1歩だけ動ける



よくわかる「ターン制」のしくみ

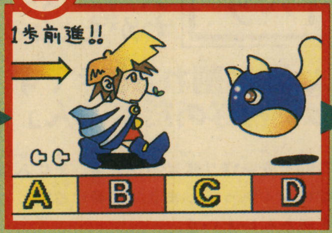
1ターン目

① ターンの始まり



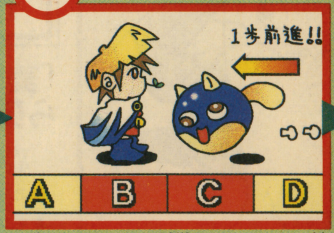
⬆シレンとモンスターの間にはちょうど2歩分の距離がある状態でターンの始まり。

② シレンの行動



⬆まずシレンが先に動ける。しかし動けるのは1歩分だけで、動いただけで終わりだ。

③ モンスターの行動

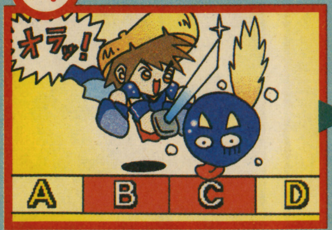


⬆次はモンスターの行動だが、シレンと同じく1歩動いて終わり。これで1ターンだ。

（2ターン目の始まり 1ターン終了）

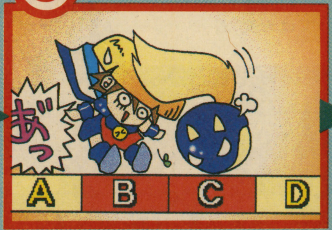
2ターン目

④ シレンの攻撃



⬆モンスターの行動が終われば再びシレンの順番。こんどは目の前にいる相手を攻撃。

⑤ モンスターの攻撃



⬆シレンの攻撃が終われば次はモンスターの順番。「交互に動く」ことを覚えよう。

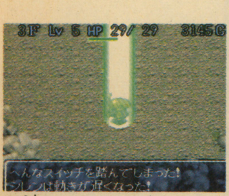
（3ターン目の始まり 2ターン終了）

自分も動けば敵も動く

ここで覚えてほしいことは、「交互に動く」ことと「何をするにも1ターンかかる」こと。誰もいないのに武器を振っても意味がないし、その間にも敵は確実に1歩動いている。たとえ近くに誰もいなくても、ムダな動きは命取りになるってことだ。

システムの2 動きが速く【遅く】なるとどうなるか？

旅の途中では、ふとしたきっかけで動きが速く（遅く）なることがある。具体的には、速くなると１ターンに２回行動可能になり、遅くなると２ターンに１回しか行動できない。

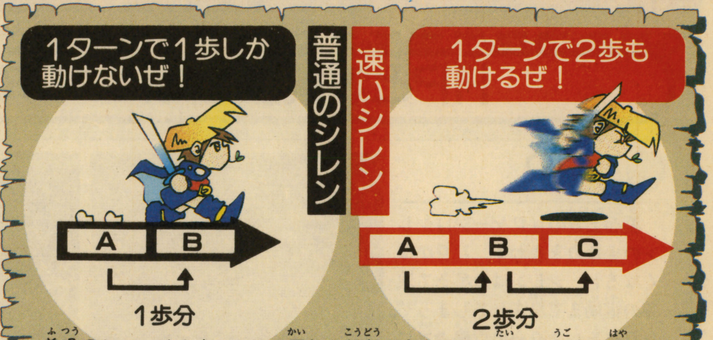


⬆変なスイッチを踏んだり、毒草を食べると遅くなる。



⬆ガイコツまどうの杖を食らうと、たまに速くなるぞ。

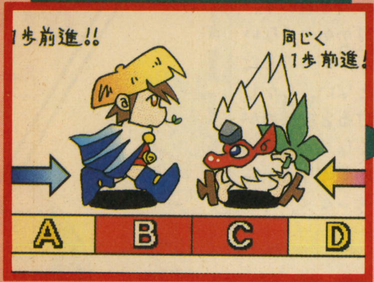
動きが速いと同じシレンがこんなに違う



普通のシレンは１ターンに１回しか行動できないのに対し、動きが速いと１ターン中に２回行動できる。だから移動できる距離も倍になっているわけ。

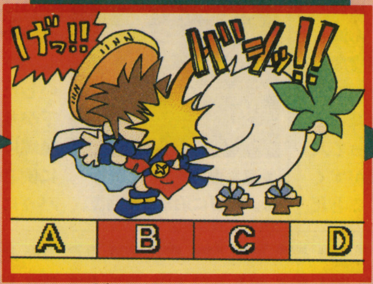
動きが遅いと大変なことになるぞ

1ターン目



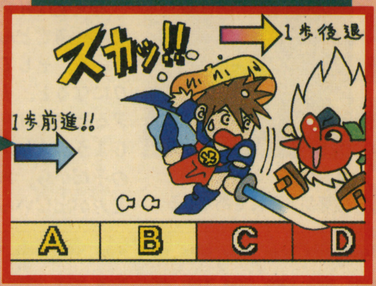
⬆１ターン目は普通に動けるから、シレンとモンスターの両方が１歩分ずつ歩いて接近できる。

2ターン目



⬆しかし、動きの遅いシレンは２ターン目に行動できない。モンスターの動きを眺めるだけだ。

3ターン目



⬆３ターン目、再びシレンが動ける番だ。しかし、４ターン目には再び動けなくなってしまう。

動きが遅くなるということは？

２ターンに１回しか行動できないということはどんなに危険なのか。たとえば逃げる場合、相手が２倍の距離を移動できるならば、理論上絶対に追いつかれる。そして戦う場合も、こちらは２ターンに１回しか攻撃できない。これではどんなに強くてもいずれ倒されてしまう。このように、動きが遅いことは絶対的に不利だってことだ。



⬅２回攻撃されるとみるみるＨＰが減っていく。スッゴク危険だ。

参考例 モンスターの移動タイプ

モンスターには始めから動きの速いヤツもいるぞ

モンスターの中には、始めから動きが速い（遅い）ヤツが存在することに注意したい。その中でも、２歩分移動できるけど攻撃は１回だけ、というモンスターと移動は１歩分だけど攻撃は２回というモンスターがいる。また、後半には２回行動（攻撃と移動を自由に組み合わせられる）するヤツもいるらしい。

速い



⬅死の使いは代表的な速いモンスター。倒すしかないぞ。

遅い



⬅逆にオヤジ戦車は動きが遅いが、攻撃力がハンパじゃない。

2回攻撃



⬆サーベルゲータは１ターンに１歩しか動けないが、攻撃だけは２回できる。まともに戦うよりはアイテムに頼りたい相手だ。

システムの3

シレンを構成している

もっと俺のこと

シレンの体調



HPと満腹度と力について

HP

画面上方のHPゲージはシレンの生命力を表わす。HPがなくなると、シレンは力尽きて渓谷の宿場まで戻されてしまうぞ。HPはモンスターの攻撃や罠によって減り、逆に時間経過とアイテムで回復できる。どんな時でもHPの残りには注意しよう。



⬆モンスターの攻撃を受ければHPが減っていく。HPがなくなると負けだ。



⬆何もせず時間（ターン）を過ごせばわずかずつ、アイテムなら一気に回復。

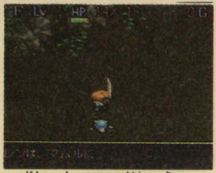
満腹度



⬆おにぎりを食べないと最悪飢え死にもありうる。

満腹度はHPと逆に、時間経過でどんどん減っていく。そして満腹度が0になると、1ターン過ぎるたびにHPが減ってしまう。シレンだって人の子だから、お腹がすくと力が出ないってことだ。

力



⬆毒を食らうと力が下がる。宿屋に泊まれば回復。

力は攻撃力を表わす。直接命にはかかわらないし、1・2点下がってもたいしたことない。しかし、下がり続けると攻撃力が極端に低くなり、結果的に倒されやすくなるからバカにしちゃダメ。

ゲーム中のステータスについて

眠り

道端の変なスイッチを踏んで眠ってしまった場合、一定ターンは何をされても起きない。つまり、近くにモンスターがいる場合は攻撃され放題だ。自分で解決できない点では一番危険な状態だぞ。



⬆眠ったらどうしようもない。とりあえず祈ろう。

●モンスターの眠りと目覚め●

シレンと違い、モンスターには眠りの種類がある。それは、同じ部屋に入ると起きる、隣に移動すると起きる、一度攻撃を受けると起きる、一定ターンは絶対に起きないの4種類に分けられるぞ。



⬆モンスターが起きるかどうかの見分けが重要だ。

混乱

混乱すると、必ずしも入力した方向に移動しなくなってしまう。一定ターンで回復する。

➡混乱中でも矢か杖だけはまっすぐ飛ばせるぞ。



盲目

盲目になるとモンスターやアイテムが見えなくなる。これも一定ターンで回復する。

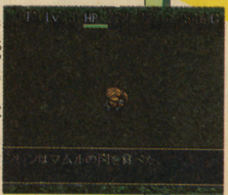
➡攻撃されても方向がわからないため非常に危険。



変身

モンスターの肉を食べると変身するが、変身中はアイテムが使えないことに注意しよう。

➡特殊能力は使い放題だが、アイテムは使えない。



のはこんなものたちだ

お助けアイテム



「装備」することで効果を発揮するアイテム

武器



⬆せっかくの武器も装備しないと宝の持ちぐされ。

道中で手にはいるアイテムには、装備するものと使うものがある。こん棒やカタナなどの武器は、持っているだけでは効果を発揮しない。装備して初めて攻撃力がアップすることを覚えておこう。

防具



⬆盾の性能で冒険の成否が半分は決まってしまう。

この世界で防具といえば盾のこと。これまた武器と同じく装備しないと効果を発揮しないから、手に入れたらまずは装備してみること。たまに呪われていることもあるけど、何もないよりマシだ。

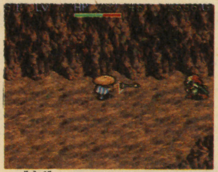
腕輪



⬆腕輪の魔力も冒険を助ける。さっそく装備だ。

腕輪をつけても攻撃力や防御力は変化しない。しかし腕輪には何らかの魔力が込められていて、アイテムの位置がわかったり呪われなくなったりする。その効果がほしいなら、やはり装備しよう。

矢



⬆装備するだけでも1ターンかかることを忘れずに。

矢は装備しなくてもコマンドで「射つ」を選べばいい。しかし1本ずつ射つのは面倒なので、あらかじめ装備してⓁボタンで射つクセをつけよう。面倒じゃなければコマンドでやってもいいけどね。

「使う」ことで効果を発揮するアイテム

草・種



⬆効果は種類によって違うが、役立つ物ばかりだぞ。

手に入れた草や種は薬にして飲むことで効果を発揮する。といっても面倒な操作は必要なく、ただ「飲む」コマンドを選択すればいい。また「投げる」ことで目の前の相手にも使うことが可能だ。

巻物



⬆読むだけでは意味のない巻き物もあるから注意。

手に入れた巻物は、基本的に「読む」ことで効果を発揮するぞ。しかし中には「書き込む」ことが可能なものや「投げる」ことで効果を発揮する巻物もある。巻物の種類に合わせて使い分けろ。

杖



⬆杖はカッコ内の数字の分だけ振って使えるぞ。

杖は「振る」ことで数字の分だけ使うことができる。しかも振って使った場合は絶対に外すことがない。投げて当たった時も効果を発揮するが、この場合は外れる可能性もあり、危険だ。

壺



⬆壺の効果は試してみないとわからないのが難点。

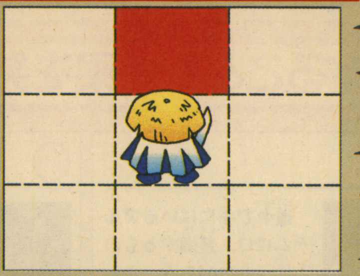
壺は「入れる」ものと「押す」ものの2種類がある。これには見分け方があり、手に入れた壺をのぞいて「背中」が入っていれば押す壺、何もなければ入れる壺だ。これで大まかな種類はわかる。

システムの4 攻撃方法と方向・射程を知ろう!

攻撃できる方向

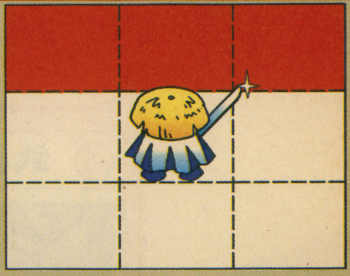
モンスターに対して攻撃する時、最重要なのが「向いている方向にしか攻撃できない」ということ。ゲーム中では自分を中心に最大8方向から攻撃されるが、自分が攻撃できるのは1方向のみ。不公平だが現実は厳しい。あとでも触れるが、移動の基本として「囲まれるな」というのはこのことだ。

普通の攻撃



⬆武器による普通の攻撃は、向いている方向にくり出される。キチンと相手に向けること。

3方向に有効な効撃

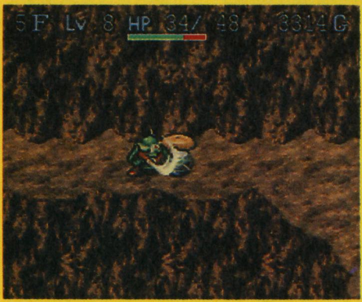


⬆「妖刀かまいたち」を装備している場合のみ、正面と左右の3方向が攻撃範囲になるぞ。

攻撃方法と射程

相手との距離を利用しよう

攻撃できる方向を理解したところで、次は射程について説明しよう。この「射程」とは、自分の攻撃が届く距離のことを表わす言葉で、キャラが攻撃に使用するアイテムによって変化する。1方向にしか攻撃できなくても、相手より射程が長い武器で遠くから攻撃すれば反撃を食らわずにすむ。



⬅モンスターの攻撃にも射程はある。特に杖や矢で攻撃してくる相手には注意が必要だ。

武器による攻撃

隣り合っていないと当たらない

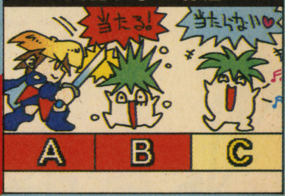
素手または武器による攻撃は、目の前にいる相手にしかダメージを与えられない。これだけ書くと弱いような印象を受けるが、シレンの攻撃の中では一番安定して高いダメージを与えられる攻撃方法だ。また、杖や矢と違い使用回数に限度がない。シレンの"基本"だ。



⬅レベルアップとともに攻撃力もアップする。

特徴
- 目の前1歩分の範囲しか攻撃できない
- もっとも攻撃力が高い

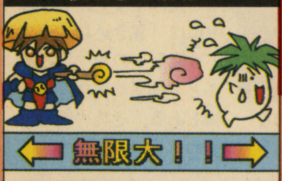
武器攻撃の射程



杖による攻撃

直線上ならどこまでも届く(壁まで)

杖攻撃の射程



特徴
- 射程に限界がない
- 絶対に当たる
- 効果は杖の種類による

杖による攻撃は、直線上なら無限の射程をもつ。といっても壁に当たるまで。振っても投げても使えるが、振った場合は絶対に外れないことも特筆すべきだろう。攻撃力よりも特殊効果がメインのため、致命傷を与えることは難しいが、ピンチの時は武器よりも有効だ。

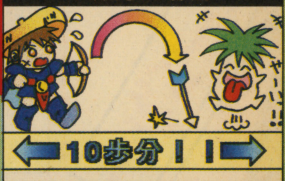


⬅絶対に外れないことを覚えておくといいぞ。

弓による攻撃

一定距離しか届かない

矢攻撃の射程



矢による攻撃とアイテム(種類問わず)を投げた場合は、10歩分の距離以内に相手もしくは壁がないと地面に落下する。落下したアイテムは再び拾って使うことも可能だ。例外として、遠投の腕輪を身につけている場合は射程が無限になり、壁も貫通して飛んでいくぞ。

特徴
- 射程は10歩分
- 外れることもある
- 効果は投げた物による



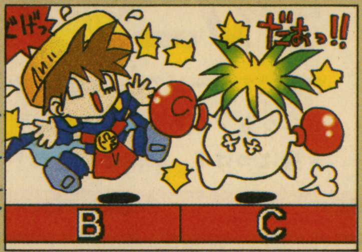
⬅遠すぎると届かないし、外すこともある。

システムの5 モンスターのクセを知っておこう

モンスターの性質

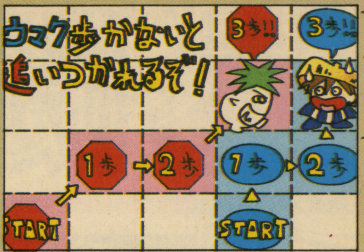
モンスターは行動するとき、自分で考えて動くわけではない。その動きに一定のルールがあり、それさえ覚えればある程度のコントロールが可能になる。極端な話、コントロールできないとクリアは難しい。まずは、基本的にモンスターは右のふたつの行動を基準としていることを覚えてほしい。

何よりも攻撃を優先する



⬆攻撃が届く範囲にいると、モンスターは必ず攻撃する。たとえ間に壁が合ってもだ。

最短距離で接近する



⬆シレンが攻撃範囲におらず、かつシレンを認識している場合、最短距離で接近してくる。

応用例

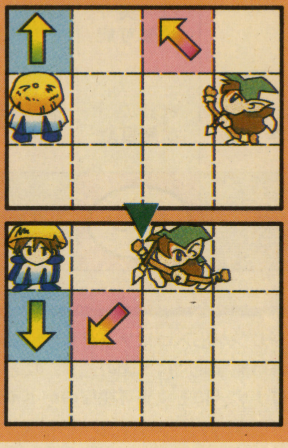
弓矢を射たせずボウヤーと接近する

ボウヤーは、シレンとタテヨコナナメ方向に並ぶと矢を放つ。では、攻撃させずに接近し、倒すにはどうすればいいか、実際にやってみるとしよう。



⬆この方法は、ボウヤーだけでなく射程の長い攻撃をもつモンスターに有効な接近方法だぞ。

上下に動くだけでOK!

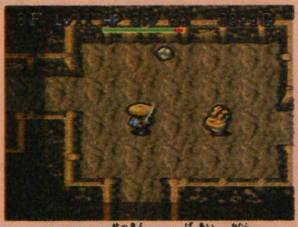


⬆まずボウヤーと軸をずらすように動く。すると攻撃できずに近づく。

⬆同じ原理で下に動けば、ボウヤーは再び攻撃できずに近づくのみ。

例外

デブータ、おばけ大根は前記の線上以外でもある程度の範囲を攻撃する困ったヤツら。



⬆デブータに接近する場合は必ず1回ダメージを受けなくてはならない。

暗闇での行動はちょっと違う

今までのルールは明るい場所でモンスターがシレンを認識している場合のもの。暗闇状態の部屋と通路では、さらにシレンに有利なルールが存在することを覚えておこう。

●暗い部屋の場合

暗闇部屋では、基本的にシレンが隣に移動するまで動かない。たくさん敵がいる場合でも、常に1匹だけ相手にすることが可能だ。



⬆暗い部屋ではモンスターも動かずにじっとしている。眠りと同じだ。

●通路の場合

暗闇部屋と同じく、通路では隣にいるモンスター以外は攻撃してこない。それがボウヤーやオヤジ戦車でもだ。これはスッゴク重要。



⬆通路では最大2匹の攻撃だけでしのげる。困ったら通路へ入ること。

特殊なモンスターの場合



ぬすっトドや畠荒らしは、シレンよりもアイテムを優先して移動する。また、ぴーたんのようにシレンを見ると逃げ出すモンスターも存在するぞ。

基本を理解した人へ

実戦で役立つ

基礎テクニック

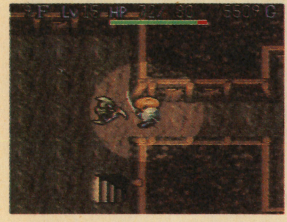
今までのページで基本は理解できたかな？　あとは基本の応用を身につけて、準備は万全だ！

すべては応用なのじゃ

テクニックの1　出入口を使って敵の行動を制限する

出入口を制する者がダンジョンを制する

モンスターはたくさんいるのにシレンは１人。そんな不利な状況を補うには、常に１対１の状況を作ればいい。そこで有効なのが、ダンジョンの基本ともいえる部屋の出入口を使ったテクニックだ。



➡出入口は強制的に行動が制限されることを利用する。

出入口の持徴1

	杖・矢で攻撃可能	
杖・矢で攻撃可能	武器で攻撃可能	杖・矢で攻撃可能
壁	シレン	壁

シレンが出入口にフタをしている場合、攻撃可能な範囲は上図の通り。杖と矢ならばナナメにも攻撃可能なのがポイント。

出入口の持徴2

攻撃できない	攻撃できる	攻撃できない
壁	シレン	壁

逆にモンスターから見れば、攻撃可能なのは目の前の１匹だけ。何匹いてもシレンの相手は目の前だけってことが大切。

応用例
モンスターでフタをする

１つしかない出入口でモンスターの動きを止めるとどうなるか？　そう、その部屋は密室になって誰も入れない。これを利用して、ピンチを脱出するテクニックがあるぞ。代表的なのは右の２つだが、ほかにも壺を割りたい場合、装備をいくつもつけ替えたい場合には有効なテクニックだ。覚えておこう。



⬅かなしばりの杖を持っていると、このテクニックをやりやすいぞ。

完全にHPを回復する

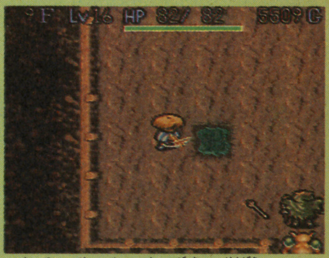
ＨＰが少ないけど回復アイテムはない、しかも２匹以上に囲まれたら危険な状況ではこれしかない。ＨＰが完全回復するまでモンスターで出入口を塞いでおけば、万が一にも倒されることはないだろう。



⬆ＨＰが回復するまでは決して起こさないこと。満腹度にだけは注意してね。

一方的に攻撃する

大勢の敵に追いかけられたら、部屋の出入口さえ塞げれば、杖や矢でナナメに攻撃するのなら反撃を受けることはない。これは追いかけられた時だけでなく、モンスターハウスでも有効なテクニックだ。

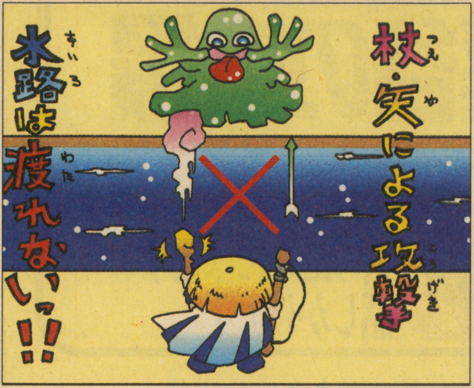


⬆相手が杖や矢を使う場合は反撃される。そこは相手をよく見て戦うしかないぞ。

テクニックの2 水路を使ったテクニックも重要だ

まずは特徴を知ろう

ダンジョン内には「水路」が部屋や通路を分断している場所もある。一見邪魔モノの水路には右図のような性質があり、うまく使えばピンチを脱出することも可能だ。ただし、水路を利用したテクニックにはアイテムが必要不可欠。手もちのアイテムと相談して、一番有効な脱出方法を考えよう。



例外もあるぞ

モンスターの中には飛行能力をもち、水路に関係なく移動するヤツらもいることを覚えておこう。



⬅パコレプキンなどは水路を無視して移動する。安心していると痛いめにあうぞ。

応用例 水路＋アイテムでピンチをクリア!!

【水路＋肉】

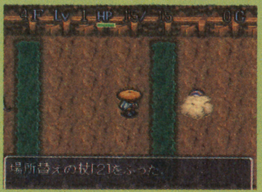
例外のところで書いたパコレプキンに変身できれば、もちろん水路に関係なく移動できる。モンスターに追いかけられても絶対に逃げることができるわけだ。



⬅普段は邪魔な水路でも、こんなときはモンスターの足留めをしてくれる。

【水路＋場所替えの杖】

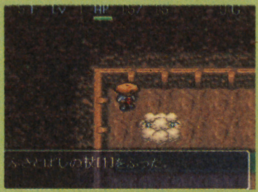
水路の向こうにモンスターがいた場合、場所替えの杖を使って場所を入れ換えてしまうテクニックがある。水路の向こうにアイテムがある場合などに有効だ。



⬅場所を入れ換えれば攻撃される心配もなく、安全に逃げることもできる。

【水路＋ふきとばしの杖】

水路の向こうにモンスターを飛ばすことができれば、当然反撃を受けずに逃げることが可能になる。ふきとばしの杖を持っている場合に有効なテクニックだ。



⬅場面は限られるが、いやなモンスターは吹き飛ばしてしまうと安全だ。

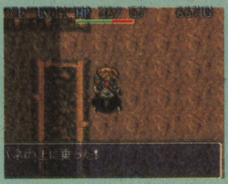
テクニックの3 ときには罠も味方になる!

どうにもならないときはこれ!

シレンの旅する道や床には、罠がしかけられていることもある。普段はイヤな存在だけど、追い詰められた局面では罠を利用してモンスターを撃退するテクニックも必要だ。代表的な3つを右で説明しておくから、いざってときにはゼヒ使ってくれ!!

●バネ

同じフロアの別の場所に飛ばされるバネの罠は、緊急回避に最適。ただし飛ばされた先の安全まで保障はできないのが難点だけど。一時しのぎにはいい。



●地雷・大型地雷

地雷を踏むとＨＰは半分減り、大型地雷を踏むとＨＰは１になってしまう。しかし、まわりのモンスターを巻き込んで倒してしまえる点ではとても便利。



●落し穴

バネと同じく緊急回避には最適だが、やはり落ちた先の安全までは保障できない。しかも、もう一度同じ経路をたどるハメになって面倒なのもマイナス。

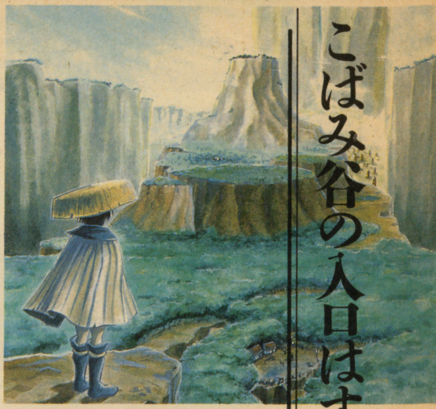




こばみ谷・各エリア攻略編

旅路の1

渓谷の宿場



こばみ谷の入口はすべての風来人を迎えてくれる

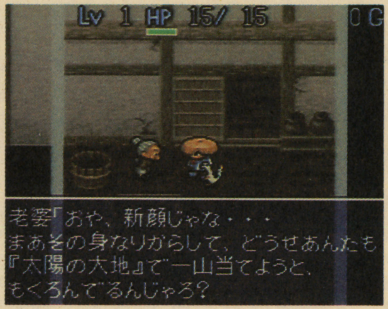
宿場の心得　会った人には必ず話しかけよう

郷に入りては郷に従えと申します

ここ渓谷の宿場は、シレンだけじゃなくすべての風来人の拠点となる場所。それだけに、冒険の初心者にはありがたい情報をたくさん聞くことができる。また、無料で利用可能な施設もあり、至れり尽くせりだぞ。



⬆いよいよ旅の始まりだ。誰よりも先にこばみ谷を制覇するぞ！



⬅この宿屋がしばらくシレンの貸切り宿。きれいじゃないけど……まあいいか。



⬅宿場には先輩の風来人が大勢いて、細かいテクニックを教えてくれるぞ。

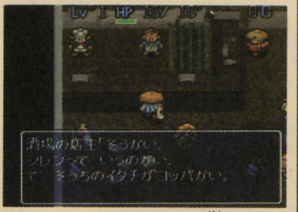
酒場　冒険に役立つアドバイスがいっぱい！

重要人物は下の3人だ！

風来人が集う酒場は情報交換の場でもある。また酒場の店主がいい人で、礼儀さえ守れば旅立つときにおにぎりをくれるぞ。旅立つ前には必ず酒場をのぞいてから行こうね。

●酒場の店主●

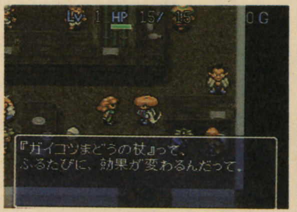
旅立つ風来人を優しく見守るこの店主は本当にいい人だ。名前を告げるとおにぎりをくれるから、旅立つ前は必ず話しかけるように。



⬆おにぎりのありがたみは腹が減らないとわからない。貴重なんだぞ。

●店主の娘●

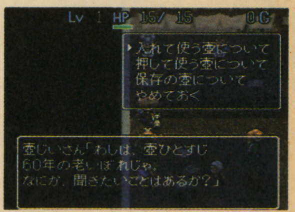
店主の娘は聞き込み上手。冒険のたび新しいテクニックを聞いて、シレンに教えてくれるぞ。バカにしないでちゃんと聞いてあげよう。



⬆ふとしたことが役立つ時もある。いつもいつもすいません、ホント。

●壺じいさん●

壺を語って60余年、壺が人生の壺じいさんは酒場の長老だ。彼にかかれば壺のイロハはすぐに理解できる。初心者のキミにオススメ。



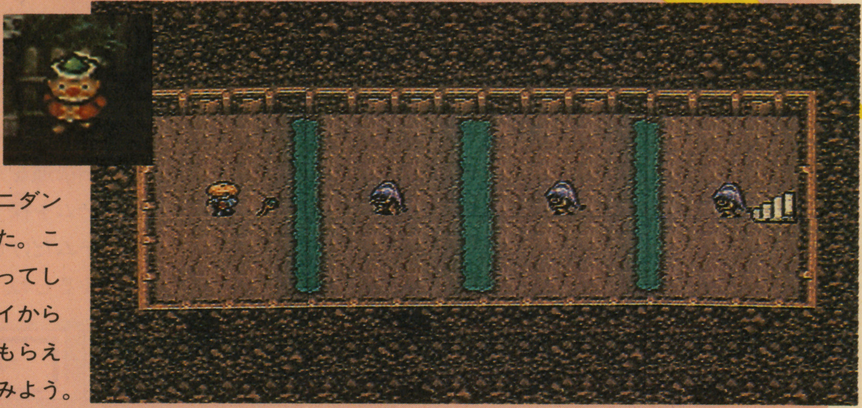
⬆壺に関する基礎知識は『シレン』では重要なこと。ぜひ聞いておこう。

番付屋

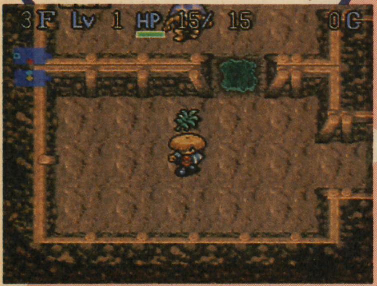
地変学者フェイの問題を解け！

私の問題
解いてみるかね

ダンジョンの研究が目的で異国からやってきた地変学者のフェイ。彼が番付屋の裏を借りてダンジョンを掘ったところ、なんと毎回地形の変わるミニダンジョンを掘り当ててしまった。ここに入ると持ち物がなくなってしまうが、クリアするとフェイからご褒美にアイテムをひとつもらえるぞ。ガンバって挑戦してみよう。



マップをよく見て



⬆フェイの問題では1ターンも無駄にできない。マップをよ〜く観察しよう。

アイテムを使って



⬆アイテムが落ちている問題では、間違いなくアイテムの使い方がクリアのポイントになる。

ハイ、脱出！



⬆あるものだけでうまく階段までたどり着ければクリア。アイテムをもらえるぞ。

活用 「倉庫」を活用しよう！

渓谷の宿場にある倉庫は、床にアイテムを置くだけで永久に保管してくれる便利な施設。もちろんタダだからね。ほかの町にある「預かり場」も同じものだぞ。



⬆床に置くだけで次の冒険までとっておける。

●倉庫の壺●

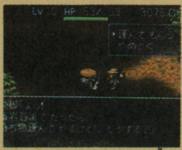
この壺は渓谷の宿場の倉庫と直結していて、中に入れた物は何でも倉庫に送られてしまうぞ。旅先で貴重なアイテムを手に入れたときは迷わずこの壺を使おう。



⬆この壺は貴重品。買うと高いぞ。

●飛脚●

旅の途中で出会う飛脚に頼めば、アイテムをひとつだけ行き先の倉庫に運んでくれる。飛脚によって行き先が違うことに注意して、出会ったら活用してほしい。



⬆倉庫の壺がないときに便利だ。

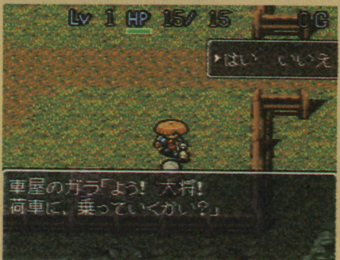
キミは強者になれるか！



⬆旅先でいい成績を残せば、号外だ〜ってことで番付に載るぞ。めざすはトップだ！

活用 「車屋」は使える!?

何度も冒険するうちに、竹林の村と山頂の町まで一気に行ける車屋サービスが開業する。しかしそこまでの道中で上がるレベルや手に入るアイテムを考えたら、まだ使うには早いような気がするね。



⬆車屋で移動してもレベルアップはしない。いったい何に使うのか。

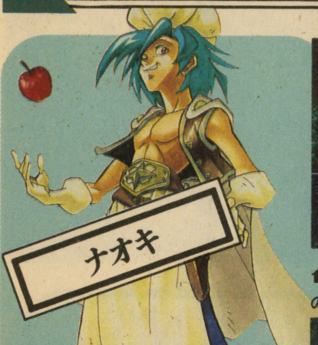
旅路の2
杉並の旧街道

旧街道の心得 すぐ出口に向かわずアイテムを回収しよう

旅立ったばかりのシレンに必要なものは、何よりもアイテムだ。出口を見つけてもすぐには入らず、旧街道をくまなくまわりアイテムを探そう。運がいいとアイテムだけじゃなくて人にも会えるしね。



⬆アイテムがないとピンチに必ず困る。備えあれば憂いなし。



旧街道までマムルの肉を取りに来たものの、いざ自分で戦うとなると臆病なナオキ。彼に代わって肉を取ってあげると、お礼にマムルのしっぽ焼きをごちそうしてくれるぞ。その後は、再び食材を求めて去っていく。



⬆料理の腕は立つが戦闘はからきしのナオキ。ブフーの杖を借りて……。



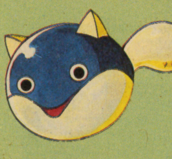
⬆代わりに肉を取ってあげるとお礼にごちそうして、去っていくぞ。

豆山賊



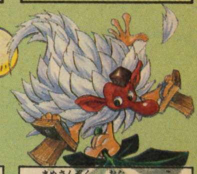
山賊とは名ばかりで、たいした攻撃もしてこない。じたばたする姿がなかなかかわいくてグー。

マムル



杉並の旧街道で一番弱いモンスター。その肉はさすらいの料理人、ナオキが求めるほどおいしいぞ。

小僧天狗

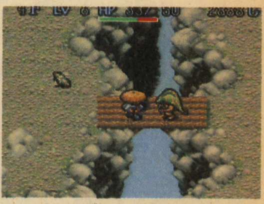


豆山賊と同じで小僧なだけはある弱さ。こいつらに倒されているようでは風来人を名乗る資格はない。

旅路の3
山間渓流

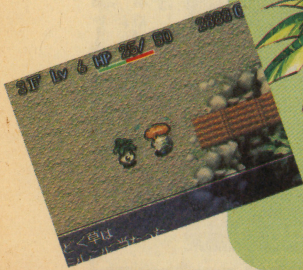
渓流の心得 知っているモンスター以外は気をゆるめるな

旧街道を抜けると、見晴らしのいい渓流の近くに出る。ここではモンスターのレベルも1段階上になり、ひとつ間違えば命を落としかねないぞ。特に、初めて見るモンスターには要注意。どんな能力を持っているか確かめるまで、決して気を抜いてはいけない。これは基本だぞ！



⬆見かけ倒しか本当に強いのか、これればかりは経験しないとね。

コイツの麦草攻撃を徹底的にマーク

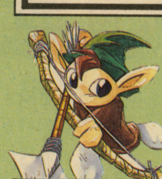


おばけ大根



攻撃力は低いけど、頭の毒草を食らうと力が下がって動きが遅くなる。序盤ではかなりの強敵だぞ。

ボウヤー



離れた場所から矢を放ってくる。体力が低下している時は、連続して射たれないように気をつけよう。

にぎり変化



コイツの特殊攻撃を食らうと、アイテムがひとつおにぎりになってしまう。場合によっては役立つ。

すべておにぎりにしてしまうぞ



旅路の4

竹林の村

竹林の心得 風来人同士、助け合いの精神が必要だ

ほっと一息、次の旅に備えて休もう



NPCがなにかと集まる村だ

山間渓流を抜けると、竹林の村にたどり着くはずだ。ここには道具屋と鍛冶屋があるから、お金に余裕がある人は利用するのもいいだろう。また、NPCのお竜、ペケジはこの村で仲間になるぞ。いくつかのイベントをこなしたら、竹林の村を歩き回ってみよう。



⬅お店での注意を聞くと、ますます泥棒したくなるのが人情ってもの!?

道具屋

「青竹屋」

おにぎりをくださいな

初めての中継点だからか、別段珍しいアイテムは売っていない。竹林の村には宿屋がないため、満腹度が低い場合はおにぎりを買っておくといいだろう。必ずあるわけじゃないけどね。



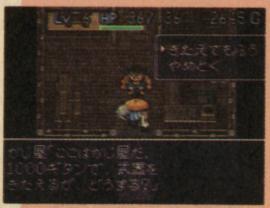
⬅ペケジが転ぶときに出すアイテムは、決まっている。

鍛冶屋

「不動」

武器を鍛えてみよう

1000ギタンで武器を1回だけ鍛えてくれるのがこの「不動」。普段はプラス1されるが、運がよければプラス3してくれることもあるぞ。お金に余裕があるときは、必ず鍛えてもらおう。



⬅ここでのプラス1がピンチのときにものをいうのだ。

お竜を仲間にする



⬅どんなにイヤでも助けるのが男ってものだぞ……。



杉並の旧街道や山間渓流で2回も目つぶしされた後、竹林の村で囲まれているお竜を助けると、以後は仲間になってくれる。最初の目つぶしは結構つらいけど、仲間にできればスッゴク頼りになるぞ。

ペケジを仲間にする

竹林の村で、ペケジの問いに対してすべて肯定的な返答をすればOK。最終的に1000ギタン払うことになるから覚悟しよう。



⬆ペケジを仲間にするために、1000ギタンは高いか安いか?



座頭ケチを仲間にする

ケチは竹林の村では仲間にならないが、この村でのイベントは重要だ。仲間にしたいなら、村の下のほうものぞいてみることだ。



⬆囲まれるケチは放っておいても大丈夫。これで結構強いんだ。



旅路の5

天馬峠

峠の心得 レベルアップしたモンスターを無理に倒さないこと

ときには一目散に逃げることも必要だ



⬆鬼面武者は倒してもあとが怖い。眠っているなら起こすな！

天馬峠にはふたつのポイントがある。ひとつは鬼面武者とぼうれい武者で、それは左のカコミを見てほしい。もうひとつが長い直線の橋で、ここで挟み撃ちにあうと逃げ場なし。ＨＰの残りに常に注意。

鬼面武者&ぼうれい武者にはまいっちゃう







鬼面武者を倒すとぼうれい武者が出現する。それだけならいいが、ぼうれい武者が乗り移ったモンスターはレベルが上がって強くなってしまうのだ！ こうなったら素直に逃げたほうが安全。



鬼面武者
倒してもぼうれい武者として復活するやっかいなヤツ。できれば無視したい。

ハブーン
特殊攻撃はないが、ほかのモンスターより高い攻撃力が特徴。囲まれるとピンチだ。

ガマラ
シレンの懐からお金を盗んで逃げる。トドの盾を装備していれば大丈夫だぞ。

旅路の6

山頂の森林

森林の心得 モンスターから逃げるときは直線だけじゃダメ

ジグザグ歩きで対処せよ



⬆直線的な通路では逃げようにも逃げられない。どうしようか。

ここで初登場のモンスターガイコツまどう。こいつは杖を持っているから、離れていても攻撃してくる。遠距離攻撃をするモンスター相手のセオリーにのっとり、逃げるときも近づくときもジグザグ移動。

コイツの杖には要注意

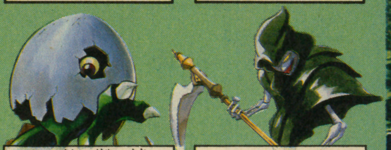
ガイコツまどうの杖の効果は、何種類かの中からランダムで決定するぞ。ＮＰＣを連れていて彼と出会ったとき、ワープさせられてしまうと非常に危険。はぐれたＮＰＣはあっというまに倒されてしまうこともある。







ガイコツまどう



ぴーたん
逃げ足が速く倒しにくいが、倒すと必ずおにぎりを落とす。見かけたら倒したい。

死の使い
1ターンに2歩分動ける強敵。逃げることは考えず、アイテムを使って倒そう。



⬆死の使いから逃げることはできない。余計なダメージを防ぐためにも、見かけたら全力をあげてたたきのめしてやろう。

次号、さらに範囲拡大して総力



特別企画

NPCは死ぬのか？

一緒に戦ってくれる仲間編

お竜やペケジなど、一緒に戦ってくれる仲間も死ぬのか？　答えはイエス。彼らにもＨＰは設定されていて、一定のダメージを受けるとシレンと同じく死んでしまう。といっても本当に死ぬわけじゃなくて、またどこかで会えるんだ。基本的にＮＰＣは狙われないが、シレンとはぐれたときは別。運が悪いとあっという間に死ぬ。

お竜だって死ぬ!!

⬇ＮＰＣのダメージは、歩いただけでは回復しない。宿屋に泊まるか薬草を投げる必要がある。





町の人やお助け人編

普段モンスターには縁のない、町の人やガイバラといったお助けＮＰＣは死ぬのか？　その答えはイエス。モンスターに変身して攻撃した場合や、矢で攻撃したり草を投げたりすればダメージを受け、いずれは死んでしまう。でも、何の意味もないからやめておいたほうがいいぞ。

モンスターになって



⬅モンスターの状態で話しかけようとすると、攻撃になるから注意。

弓矢を射って



⬅モンスターにならなくても、矢と杖で攻撃できる。意味ないけど。





よいこはマネしちゃダメ！

町の人だって死んじゃうぞ！



㊙スーパーファミコン20号付録
不思議のダンジョン2　風来のシレン
旅立ちの巻物
◆発行人／福田全孝◆
◆編集人／太田　修◆
◆編集長／片山正男◆
◆発行所／角川書店◆
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3

1995年12月8日発行（毎月第2・第4金曜日発行）
第10巻第20号通巻214号